

Nessa aula, você aprendeu:

- Qual é a motivação e a base conceitual da programação orientada a objetos, que é abstrair modelos a partir de conceitos da vida real e estruturar a forma como o programa é desenvolvido a partir destes modelos;
- Quais são as características de um objeto literal: um tipo de dado composto de pares de chave/valor, com valores que podem ser tanto dados primitivos quanto arrays e outros objetos (também chamados de propriedades) e funções que dão comportamento ao objeto (também chamados de métodos);
- Sobre o princípio de usar modelos (ou classes) para criar cópias (ou instâncias) de um objeto e como isso ajuda a reaproveitar código;
- A estrutura e os conceitos por trás do UML (Linguagem de Modelagem Unificada), linguagem que oferece uma série de ferramentas e padrões para definirmos as classes de um sistema, quais métodos serão necessários e quais seus desdobramentos.